© 2009 ANUMAN Interactive. Tous droits réservés. Développé par Little Worlds Studio.
Fabriqué par Atari Europe SASU et Distribué par Atari France © Hatier, Paris, 2009.

Atari France - 1, place Verrazzano, - F-69252 LYON Cedex 9.

IMPRIME EN ALLEMAGNE

NINTENDO DS™

NTR-C47F-FRA

HATIER

CONFORME AU
PROGRAMME OFFICIEL

Tout Savoir

4e

L'essentiel du programme

ATARI

MODE D'EMPLOI

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVÉ CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIÈRE DE FABRICATION, DE FIABILITÉ ET SURTOUT, DE QUALITÉ. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX OU DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITÉ AVEC VOS PRODUITS NINTENDO.

Cette carte DS ne peut être utilisée qu'avec les consoles de jeu Nintendo DS™.

IMPORTANT : lisez attentivement le livret de précautions sur la santé et la sécurité séparé qui accompagne ce produit avant toute utilisation de votre Nintendo DS, d'une carte DS, d'une cartouche de jeu, ou d'un accessoire. Ce livret contient d'importantes informations sur la santé et la sécurité. Nous vous conseillons de lire attentivement le mode d'emploi avant de commencer à jouer afin de profiter pleinement de votre nouveau jeu ! Ce mode d'emploi contient également des informations sur la garantie et sur le service consommateurs. Conservez ce document pour référence ultérieure.

IMPORTANT : utiliser un appareil illégal avec votre console Nintendo DS peut rendre ce jeu inutilisable.

LICENSED BY

Nintendo®

LES MARQUES SONT LA PROPRIÉTÉ DE LEURS PROPRIÉTAIRES RESPECTIFS. NINTENDO DS EST UNE MARQUE DE NINTENDO.

DEMARRAGE 2
SAUVEGARDE ET CHARGEMENT 2
INTRODUCTION 3
PRISE EN MAIN 4
MENU PRINCIPAL 6
LES JEUX 8
CRÉDITS 16
SUPPORT TECHNIQUE 18

Démarrage

1. Éteindre la Nintendo DS™. Ne jamais insérer une Carte de jeu lorsque la console est allumée.
2. Insérer la Carte de jeu Tout Savoir 4ème dans la Nintendo DS™.
3. Allumer la console. L'écran titre doit apparaître, s'il n'apparaît pas, il sera nécessaire de recommencer à partir de l'étape 1.
4. Lorsque l'écran titre apparaît, utiliser le stylet Nintendo DS pour sélectionner les options du menu qui s'affiche.

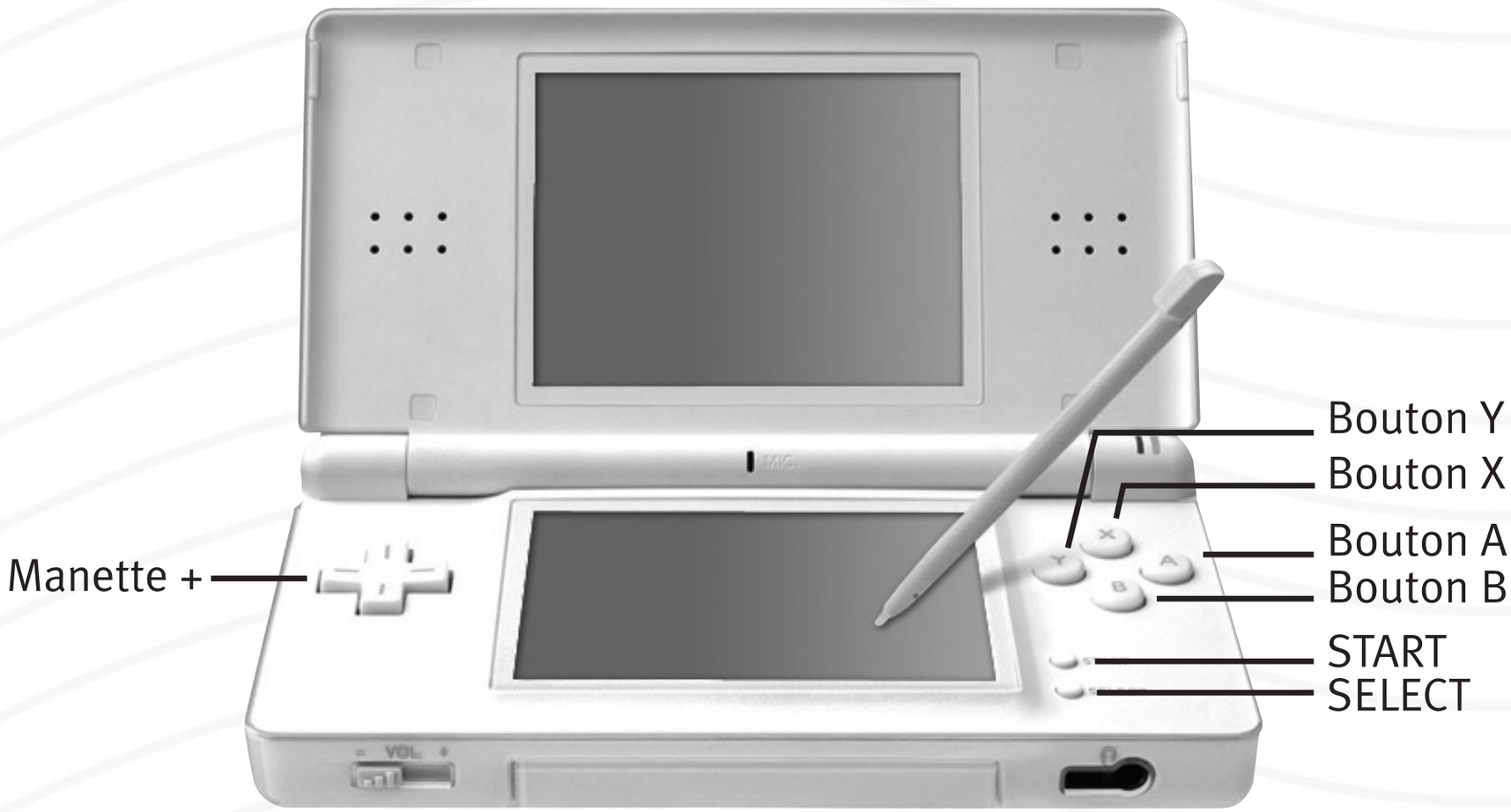
Sauvegarde et chargement

Ce jeu dispose d'une fonction de sauvegarde automatique : ta progression est sauvegardée automatiquement à condition d'avoir préalablement créé un profil, (voir Création de Profil page 5). Au prochain démarrage, tu reprends ta partie où tu en étais.

Introduction

Tout Savoir est avant tout un outil de soutien scolaire pour te permettre de comprendre et retenir l'essentiel du programme de la quatrième année de collège. Aux travers des nombreux exercices qu'il aborde, Tout Savoir se présente comme un complément idéal aux élèves de 4ème.

Révise le programme scolaire partout avec ta Nintendo DS™ !



Nintendo DS™ Lite

Prise en main

Utilise le stylet Nintendo DS pour naviguer dans les menus.

Retour	Retour
OK	Validation
Manette+ haut/bas	Faire défiler le texte haut/bas
Bouton Y	Faire défiler le texte vers le bas (Configuration droitier)
Bouton A	Faire défiler le texte vers le haut (Configuration droitier)
START	Quitter un jeu en cours

Note : Toutes les actions du jeu peuvent êtres exécutées sur l'écran tactile grâce au stylet Nintendo DS.

Orientation de l'affichage

La première fois que tu joueras à Tout Savoir 4ème, il te sera demandé si tu es droitier ou gaucher, pour ainsi définir l'orientation des écrans de ta Nintendo DS™.
Cela te permettra par la suite, de jouer dans les meilleures conditions !
Tu pourras ensuite modifier ce choix dans les Options.

Création de Profil.

Pour créer un profil, choisis à l'aide du stylet un personnage et valide ton choix.

Un écran clavier s'affichera et te permettra d'entrer un nom. La touche shift ⇧ permet de passer des minuscules aux majuscules. Valide ton nom pour rejoindre le menu principal.

Menu principal

Parcours guidé

Il s'agit de l'essentiel du programme officiel de la classe de 4ème, divisé en trois trimestres. Les leçons te sont présentées dans un ordre bien précis suivant le programme scolaire. Un exercice est proposé. Tu dois le réussir pour valider la leçon et passer à la suivante. Si besoin, tu peux consulter le cours pour te le remémorer.

Exercices

Choisis la matière et la leçon pour laquelle tu veux t'entraîner. Attention, les exercices libres sont en temps limité !

Révisions

Révisions 5ème

Révise le programme de l'année de 5ème grâce à des QCM (Questions à Choix Multiples). Tu peux y tester tes connaissances en français, maths, histoire, géographie, physique, chimie, sciences de la vie et de la terre ainsi qu'en anglais. Il y a 10 niveaux, et tu dois valider un niveau pour passer au suivant.

Révisions 4ème

Révise le programme de l'année grâce à des QCM (Questions à Choix Multiples). Tu peux y tester tes connaissances en français, maths, histoire, géographie, physique, chimie, sciences de la vie et de la terre ainsi qu'en anglais. Il y a 10 niveaux, et tu dois valider un niveau pour passer au suivant.

Progression

L'écran des statistiques te permet de visualiser et comprendre où tu en es dans ta progression pour chaque matière et sous-matière. Ainsi, tu peux identifier tes points forts et tes points faibles pour y revenir dans le mode Exercices.

Options

Ce menu permet différents ajustements, comme le réglage du volume ou l'orientation des écrans (droitier ou gaucher). Tu peux aussi y changer de personnage ou effacer ta partie.

Crédits

Pour voir défiler les noms de tous ceux qui ont participé à la création du jeu.

Les jeux

Une fois que tu as commencé un jeu, tu peux le quitter sans le finir. Il te suffit d'appuyer sur START. On te proposera alors de QUITTER l'exercice en cours. Si tu choisis NON, tu reviendras là où tu t'étais arrêté, comme si tu avais mis le jeu en pause. Par contre, si tu choisis OUI tu retourneras à l'écran de choix des leçons.

Frise

Il faut dater correctement des évènements sur une frise. Les évènements sont affichés sur l'écran supérieur. À chaque évènement correspond une lettre. Sur l'écran tactile, fais glisser la lettre d'un évènement jusqu'à la date que tu penses lui correspondre sur la frise. Lors de la correction, les lettres des évènements mal placés sont en rouge, et celles des évènements bien placés sont en vert. Il faut toucher une date à l'aide du stylet pour voir la correction de l'évènement qui lui correspond s'afficher sur l'écran supérieur.

1/7
Épelle le verbe entre parenthèses, soit au présent simple, soit au présent continu.
Valérie ..... the race. (win)
___W_N_I_G
A B C D E
F G H I J
K L M N O
P Q R S T
U V W X Y
Z ' É È Ê
À Ç

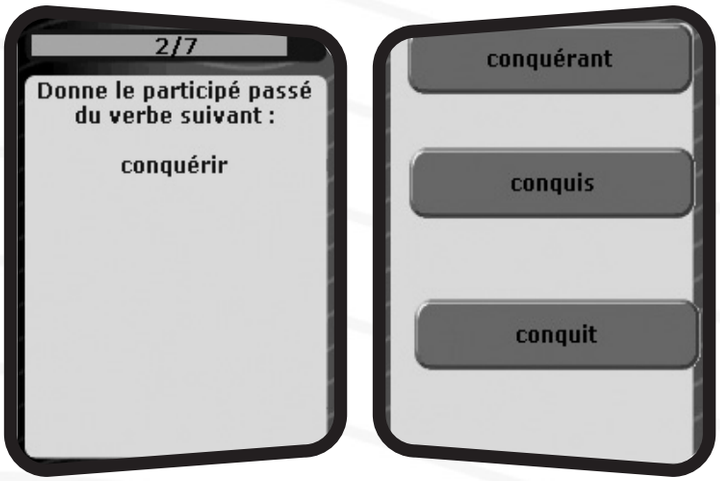
Épelle

Trouve les lettres manquantes d'un mot ou un mot entier, grâce au clavier affiché sur l'écran tactile. Parfois une ou plusieurs lettres resteront visibles pour t'aider. Une fois l'exercice terminé, les bonnes réponses apparaissent en vert et les mauvaises en rouge. À l'aide du stylet tu peux alors toucher une réponse, qu'elle soit bonne ou mauvaise, pour afficher la réponse correcte sur l'écran supérieur.

Quiz

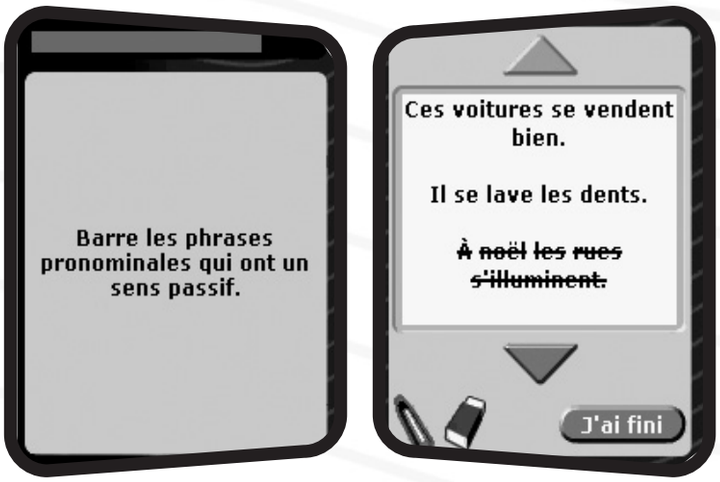
Il s'agit d'un QCM. Parfois, la question peut être accompagnée d'une image. Une fois l'exercice terminé, les bonnes réponses apparaissent en vert et les mauvaises en rouge. À l'aide du stylet tu peux alors toucher une réponse, qu'elle soit bonne ou mauvaise, pour afficher la réponse correcte sur l'écran supérieur.

Les jeux



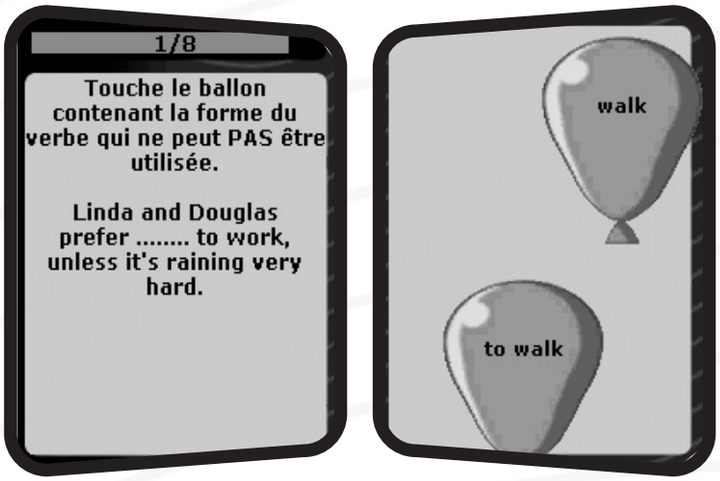
Capture

Cherche la bonne réponse et capture-la en la touchant avec ton stylet pour passer à la suivante. Parfois, la question peut être accompagnée d'une image. Une fois l'exercice terminé, les bonnes réponses apparaissent en vert et les mauvaises en rouge. À l'aide du stylet tu peux alors toucher une réponse, qu'elle soit bonne ou mauvaise, pour afficher la réponse correcte sur l'écran supérieur.


Barre les phrases pronominales qui ont un sens passif.
Ces voitures se vendent bien.
Il se lave les dents.
~~À noël les rues s'illuminent.~~
J'ai fini

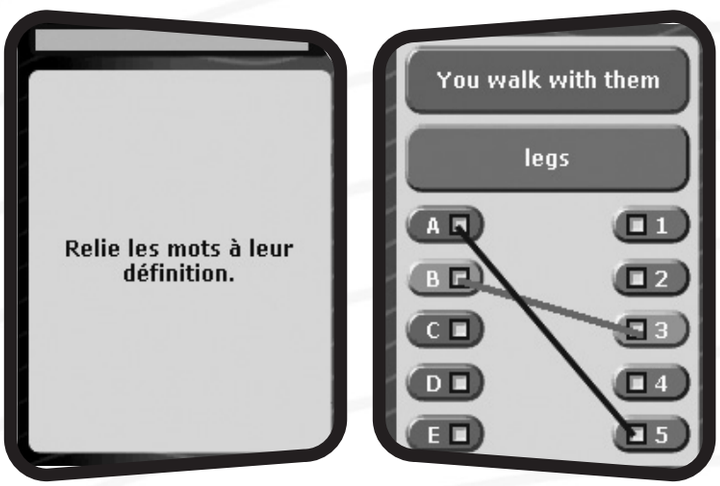
Surligne / Barre

Selon l'énoncé, surligne ou barre la ou les bonnes réponses avec le stylet. Une fois que tu as terminé, le jeu t'indique ce qui est juste, ce qui est faux et ce qui a été oublié.


1/8
Touche le ballon contenant la forme du verbe qui ne peut PAS être utilisée.
Linda and Douglas prefer ..... to work, unless it's raining very hard.
walk
to walk

Ballons / Bulles / Nuages

Touche le ballon, la bulle ou le nuage contenant la bonne réponse avec le stylet pour le/la faire éclater. Parfois, la question peut être accompagnée d'une image. Une fois l'exercice terminé, les bonnes réponses apparaissent en vert et les mauvaises en rouge. À l'aide du stylet tu peux alors toucher une réponse, qu'elle soit bonne ou mauvaise, pour afficher la réponse correcte sur l'écran supérieur.



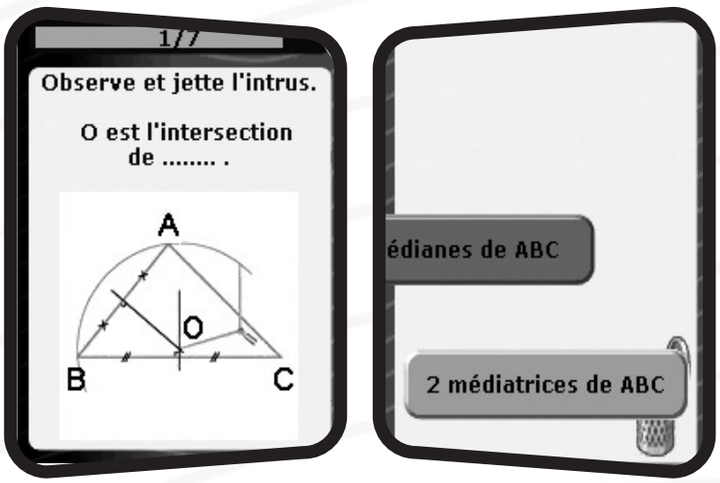
Relie

Pour relier deux éléments d'une réponse, touche une zone et, sans soulever le stylet, dirige-toi vers une zone située dans la colonne opposée. Pour que la liaison prenne effet, relève le stylet. Une fois l'exercice terminé, les bonnes liaisons apparaissent en vert et les mauvaises en rouge. À l'aide du stylet tu peux alors toucher une lettre ou un chiffre, pour afficher la réponse correcte sur l'écran supérieur.

Les jeux

Ardoise

L'ardoise te sert de brouillon pour résoudre des problèmes et, par exemple, poser tes opérations. Attention, le problème peut parfois comporter une image que tu dois observer attentivement pour pouvoir répondre. Touche avec le stylet la craie pour écrire, l'éponge pour effacer une partie de ton brouillon, le seau pour tout effacer d'un coup. Sur le clavier, tape ensuite avec le stylet la réponse que tu auras trouvée et valide-la en touchant le bouton « OK ». Les bonnes réponses te seront présentées en vert et les mauvaises en rouge. À l'aide du stylet tu peux alors toucher une réponse, qu'elle soit bonne ou mauvaise, pour afficher la réponse correcte sur l'écran supérieur.



Bon Débarras

Touche l'intrus, et sans soulever le stylet, va le jeter dans la corbeille pour t'en débarrasser. Relève le stylet pour laisser tomber l'intrus dans la corbeille. Attention, la question peut parfois comporter une image. Les bonnes réponses te seront présentées en vert et les mauvaises en rouge. À l'aide du stylet tu peux alors toucher une réponse, qu'elle soit bonne ou mauvaise, pour afficher la réponse correcte sur l'écran supérieur.

Notes

Notes

Credits

ANUMAN INTERACTIVE

Stéphane Longeard
CEO

Alain Milly
Publishing Manager

Stéphanie Dos Santos
Marketing Coordinator

Franck Berrois
Alexandre Migeon
Producers

Jonathan Assi
Producer Junior

Justine Boivin
Product Manager and Project Coordinator

Céline Pronzola
Florian Rebuzzi
Products Managers Assistants

Martine ARROU VIGNOD, Honorine BOIVIN, Arnaud BRANCHERIAU, Duc Giang CAO, Marie-Charlotte CLOT, Brigitte FENEYROL, Grégory FIOROT, Alexandre HAAZ, Hervé MILLANCOURT, Molida MOTH, Archie ROBERTSON, Nino VALENTI
Production team

LITTLE WORLDS STUDIO

David CHOMARD
CEO

Didier CHANFRAY
Creative Director

Sébastien VIANNAY
Technical Director

Paul-Henri MICHAUD
Artistic Director

Véronique PALMIER
CFO

Morgan BARBE
Anh NGUYEN
Producers

Elodie REVEL
Project Manager

Alexandre DIEN
Lead Artist

Pierre-Cedric THOMART, Pierrick Cheminade, Lionel ALLOIX, Raphael BENEDETTO, Matthieu CUNZI, Pascal DUBOIS, Baptiste FETET
Programmers

Aurélie BOURGEOIS, Rodolphe BAX
Florent FIERVAL, Robin GAGLIARDI
Anatole HUYNH, Aurélie VIANNAY
Artists

GLOBALSTEP
Quality assistance

HATIER

Editions Hatier
Editorial team

Stéphanie Castello, Elsa Champion
Caroline PASCHAL, Véronique HUBLOT-PIERRE
Proofreader

Patrick Morize
Illustrator

Christine Formond, Raja Siblini, Françoise Sutour, Jocelyne Cialec-Diallo, Dominique Noisette, Corinne Touati
Authors

ATARI MARKETING, SALES AND OPERATIONS – EUROPE

PRINTED MATERIAL /MANUFACURING / SUPPLY CHAIN OPERATIONS

Christophe Delanoy
VP Europe Distribution Operations

Caroline Fauchille
Manufacturing Director

Sandrine Dubois
Printed Materials Project Manager

Vincent Hattenberger
Copywriter

Alain Fourcaud
Director Supply Chain

Elise Pierrel / Mike Shaw / Delphine Doncieux / Jean Grenouiller
Manufacturing Coordinators

Sophie Wibaux
Planning Project Manager

Anne-Sophie Barale
Sales Administration Manager

QUALITY ASSURANCE TEAM

Claire McGowan
Certification Project Manager

ATARI FRANCE
Alexandre Breas
Business Developper Manager

LOCAL MARKETING TEAM
Beryl Breas
Marketing Manager

Antoine Jamet
Product Manager

Support technique

ATARI Customer Service Numbers

Country	Telephone (You may be charged for calling.)	Fax	Email/Websites
• Australia	**1902 26 26 26** ($2,48 Minute. Price subject to change without notice.)		support.australia@atari.com
• New Zealand	**0900 54263** ($1,99 Minute. Price subject to change without notice.)		www.atari.com.au
• Österreich	**Technische: 0900-400 654 Spielerische: 0900-400 655** (€1,35 Minute) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr		www.de.atari.com
• Belgie	-	-	nl.helpdesk@atari.com
• Danmark	**+44 (0)870 850 1958** 11:00 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	uk.helpline@atari.com
• Suomi	**+44 (0)870 850 1958** 11:00 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	uk.helpline@atari.com
• Deutschland	**Technische: 0900-1-771 882 Spielerische: 0900-1-771 883** (€1,24/Min aus dem dt. Festnetz) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr		www.de.atari.com
• Italia	-	-	it.info@atari.com www.atari.it
• France	**Technique: 0825 15 80 80** (0,15 €/mn du lundi au samedi de 10h-20h non stop)	**Support Technique Atari** **BP 80003** **33611 Cestas Cedex**	fr.support@atari.com www.atari.fr

• Greece	301 601 88 01 -	gr.info@atari.com
• Nederland	- -	nl.helpdesk@atari.com
• Norge	+44 (0)870 850 1958 - 11:00 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	uk.helpline@atari.com
• Portugal	+34 902 10 18 67 - Segunda a Quinta: 9:00 às 18:30 - Sexta Feira: 09:00 às 15:00	stecnico@atari.com www.pt.atari.com
• Israel	+ 09-8922912 - 16:00 to 20:00 Sunday - Thursday	il.service@atari.com www.il.atari.com
• España	+34 902 10 18 67 - Lunes a Jueves: 9:00 -18:30 - Viernes: 09:00-15:00	stecnico@atari.com www.es.atari.com
• Sverige	08-6053611 - 17:00 till 20:00 helgfri måndag till fredag	se.support@atari.com
• Schweiz	Technische: 0900-929 300 Spielerische: 0900-770 780 (2,50 CHF/Min) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr	www.gamecity-online.ch
• UK	Technical Support: 08708501958 10:00 to 16:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	uk.helpline@atari.com www.uk.atari.com

Wrong number?

As some changes might have been done after this manual went to print, you can still access to all updated technical support numbers at:

Come and join the community!

To register and get the most out of your new game, send e-cards to your friends, download **wallpapers** or get access to lots of other free stuff, visit us and choose a country at:

www.atari.com

Use of **ATARI web sites** is subject to terms and conditions, which you can access on our websites.

The PEGI age rating system

Age Rating categories:

Les catégories de tranche d'âge:

Note: There are some local variations!

Note: Il peut y avoir quelques variations en fonction du pays!

Content Descriptors:

Description du contenu:

The PEGI Online logo indicates that a game allows the player to have access to online game play. For further information about online gaming please visit: http://www.pegionline.eu

Le logo PEGI Online indique qu'un jeu permet de jouer en ligne. Pour de plus amples informations sur le jeu en ligne, veuillez consulter le site : http://www.pegionline.eu

For further information about the Pan European Game Information (PEGI) rating system please visit:

Pour de plus amples informations concernant l'évaluation du système d'information de jeu Pan Européen (PEGI), vous pouvez consulter:

Para obtener más información sobre el sistema de calificación de juegos (PEGI), por favor visite:

Per ulteriori informazioni sul sistema europeo di valutazione delle informazioni del gioco (PEGI) vi preghiamo di visitare:

Für weitere Informationen über das europäische Spiel-Informationen Bewertungs-System (PEGI) besuchen Sie bitte: **http://www.pegi.info**

Garantie de 90 jours

La carte de jeu Nintendo DS fournie avec ce produit est garantie par Atari contre tout défaut matériel ou vice de fabrication, pendant une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la première date d'achat du produit. Atari pourra, à son libre choix et sans aucun frais pour l'acheteur, décider de réparer ou remplacer la carte de jeu défectueuse. La présente garantie ne couvre pas les défauts occasionnés par l'acheteur ou un tiers, par négligence, mauvaise utilisation, dommage accidentel, utilisation excessive ou abusive, modification ou utilisation non conforme aux instructions du manuel de l'utilisateur du produit.

LA PRÉSENTE GARANTIE NE COUVRE PAS LES PRODUITS D'OCCASION OU DE LOCATION

Si un défaut couvert par la présente garantie est constaté, veuillez contacter le bureau d'Atari du pays d'achat de ce produit, dont l'adresse se trouve au dos de l'emballage. Si vous retournez le présent produit, vous devez le restituer avec son emballage d'origine, la preuve de l'achat et une description du ou des défauts identifiés.

Si un produit est retourné :

- sans preuve d'achat,
- au titre d'un défaut non couvert par la présente garantie ou
- après l'expiration de la période de garantie,

Atari décidera, seul, s'il convient de le remplacer ou le réparer, aux frais du client. Dans la mesure permise par la loi applicable, Atari exclut toute garantie (formelle ou implicite) de qualité suffisante ou d'adaptation à un usage particulier de ce produit. La présente garantie est un complément et n'affecte aucunement vos droits prévus par la loi.